IMPOSSABALL

by

John Phillips

HEWSON

IMPOSSABALL

by John Phillips

48K ZX Spectrum, Spectrum Plus, ZX Spectrum 128 and ZX Spectrum+2

Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128

Do you have the nerve and skill to guide your bouncing Impossaball through the corridor of doom? Time is running out.

Bounce onto a spike and Impossaball is obliterated. Touch a column and Impossaball rebounds at electric speeds. Against a constantly moving background of death dealing obstacles you must squash all the cylinders to complete the game.

Are you good enough?

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum
Spectrum Plus
ZX Spectrum 128
ZX Spectrum+2

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum+2 plug the appropriate joystick into port 2. Unless using a ZX Spectrum+2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. ZX Spectrum+2 and 128 users should select 48K mode. Rewind the cassette if necessary, enter LOAD"" on the computer keyboard and press the ENTER key. Press the play key on the cassette player.

The game takes several minutes to load.

Amstrad Cassette

Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 with cassette player and suitable leads
Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter |tape and press the ENTER key. Place the cassette in the player and press the CTRL and ENTER keys. Press the play key on the cassette player and then any key on the computer keyboard. The game takes a few minutes to load.

Amstrad Disc

Amstrad CPC 6128
Amstrad CPC 664
Amsrad CPC 464 with disc drive

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter |disc and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter run "disc" and press the ENTER or RETURN key. The game takes a few seconds to load.

CONTROLS

The game can be controlled using either one of two keyboard options or a joystick. Make your selection by pressing the appropriate fire key or fire button after the game has loaded. The Spectrum program automatically distinguishes between Kempston, Cursor and Sinclair joystick standards.

KEYBOARD OPTION 1	KEYBOARD OPTION 2	JOYSTICK	EFFECT
X	M	Fire Button	Press to bounce higher
Q	O	Left	Move left
W	P	Right	Move right
P	Q	Up	Move into screen
L	S	Down	Move out of screen

ENTER or RETURN key as appropriate	Pause – press fire to restart
BREAK or ESC key as appropriate	Reset to beginning of game

PLAYING THE GAME

Race against the clock to bounce the Impossaball from the start to the finish line squashing all the cylinders and avoiding the spikes, plasma fields and fire bolts on the way. The first time you hit a magic ring you gain extra time but do so twice and you lose a life. You've got four lives to start with and gain an extra life every 5000 points.

TECHNICAL FEATURES

Fast, variable speed scrolling with inertial control.
True perspective with precise curved-surface collision detection.
Eight levels of play.
Automatic joystick mode detection (Spectrum version only).
Three voice sound effects (Amstrad version only).

CREDITS

Designed and programmed by John Phillips
Published by Hewson Consultants Ltd

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd
Hewson House
56B Milton Trading Estate
Milton
Abingdon
Oxon
OX14 4RX

MADE IN GREAT BRITAIN

IMPOSSABALL

par John Phillips

48K ZX Spectrum, Spectrum Plus, ZX Spectrum 128 et ZX Spectrum+2
Amstrad CPC 464, CPC 664 et CPC 6128

Avez-vous les nerfs assez solides et êtes-vous assez habile pour guider votre balle Impossaball à travers le corridor du destin? Le temps s'écoule.

Rebondissez sur une pointe métallique et Impossaball est oblitérée. Touchez une colonne et Impossaball rebondit à une vitesse électrique. Malgré un arrière-fond mouvant d'obstacles mortels, vous devez écraser tous les cylindres pour finir le jeu.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

Cassette Spectrum

48K ZX Spectrum
Spectrum Plus
ZX Spectrum 128
ZX Spectrum+2

Nous vous conseillons de déconnecter toutes les interfaces sauf votre interface joystick (si vous en possèdez une). Si vous utilisez une Interface Sinclair 2 ou un ZX Spectrum+2, branchez votre joystick dans le port 2. A moins que vous n'utilisiez un ZX Spectrum+2, connectez le lecteur de cassettes à l'ordinateur comme d'habitude.
Il est recommandé aux utilisateurs de Spectrum+2 et 128 de sélectionner le mode 48K. Rembobinez la cassette si nécessaire, entrez LOAD"" et appuyez sur la touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY sur le lecteur de cassettes. Le jeu se charge en quelques minutes.

Cassette Amstrad

Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 avec un lecteur de cassettes et les fils électriques corrects
Amstrad CPC 6128 avec un lecteur de cassettes et les fils électriques corrects.

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 664 et de CPC 6128 ont intérêt à relier un lecteur de cassettes à un ordinateur. Entrer |tape puis appuyez sur la touche ENTER. Introduisez la cassette dans le lecteur et appuyez sur les touches CTRL et ENTER. Appuyez sur la touche PLAY sur le lecteur de cassetes puis sur n'importe quelle touche sur le clavier de l'ordinateur. Le jeu se charge en quelques minutes.

Amstrad Disc

Amstrad CPC 6128
Amstrad CPC 664
Amstrad CPC 464 avec un lecteur de disquettes

Il est recommandé aux utilisateurs d'Amstrad CPC 464 de relier le lecteur de disquettes à l'ordinateur. Entrer |disc puis appuyez sur la touche ENTER. Introduire la disquette dans le lecteur et entrer run "disc" puis appuyez sur les touches ENTER et RETURN. Le jeu se charge en quelques secondes.

CONTROLES

On peut contrôler le jeu soit en utilisant l'une des deux options du clavier ou le joystick. Faites votre sélection en appuyant sur la touche fire approriée ou sur le bouton fire après que le jeu se soit chargé. Le programme Spectrum fait automatiquement le distinction entre Kempston, Cursor, et les standards joystick Sinclair.

CLAVIER OPTION 1	CLAVIER OPTION 2	JOYSTICK	EFFET
X	M	Bouton Fire	Appuyez pour rebondir plus haut
Q	O	Gauche	Se déplacer vers la gauche
W	P	Droite	Se déplacer vers la droite
P	Q	Vers le haut	Se déplacer vers l'intérieur de l'écran
L	S	Vers le bas	Se déplacer vers l'extérieur de l'écran

Touche ENTER ou RETURN comme il convient	Pause – appuyez sur fire pour repartir
Touche BREAK ou ESC comme il convient	Rembobinez jusqu'au début du jeu

CREDITS

Conçu et programmé par John Phillips.
Edité par Hewson Consultants Ltd.

HEWSON

Hewson Consultants Ltd., Hewson House, 56B Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon, OX14 4RX

JOUEZ

Il s'agit d'une course contre la montre pour faire rebondir Impossaball depuis le début jusqu'à la ligne d'arrivée, en écrasant tous les cylindres et en évitant les pointes métalliques, les champs de plasma et les éclairs de feu sur son chemin.

La première fois que vous frappez un anneau magique vous gagnez du temps supplémentaire, mais faites-le une deuxième fois et vous perdrez une vie. Vous disposez de quatre vies pour commencer et vous gagnez une vie supplémentaire tous les 5000 points.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Scrolling rapide et variable avec un contrôle de l'inertie.
Véritable perspective avec une détection des collisions de surfaces incurvées précise.
Huit niveaux de jeux.
Mode de détection automatique sur joystick (version SPECTRUM seulement).
Des effets de son sur trois voix (version AMSTRAD seulement).

IMPOSSABALL

by
John Phillips

HEWSON